

takoe-teoriya-pokolenij-i-k-kakomu-iz-pokolenij-otnosites-vy-1694865/ (дата обращения: 07.03.2021).

7. How Millennials are Shopping: 20 Interesting Statistics & Figures // Honigman Media [Электронный ресурс]. URL: <http://www.brianhonigman.com/millennials-shopping-habits-2013/> (дата обращения: 27.02.2021).

Л. А. Коноплева

*Уральский государственный
экономический университет,
Екатеринбург*

ГЕЙМИФИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОММУНИКАТИВНОСТЬ ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОЙ РАБОТЫ

Аннотация: в статье отмечается, что познавательные, мировоззренческие и нравственные запросы современных студентов должны быть стимулированы различными методами и приемами при проведении занятий. Оптимальной формой проведения занятий в условиях перехода от аудиторной работы к онлайн-занятиям является использование мультимедийных технологий в совокупности с методикой геймификации. Игровая ситуация позволяет перейти от пассивного к активному способу реализации образовательной деятельности. Предложенный подход об усилении игровой составляющей в образовательном пространстве высшей школы является весьма актуальным. Внедрение такого подхода и технологий позволяет в творческой форме раскрыть их не только научный, но и коммуникационный потенциал. Данная форма проведения занятий делает студентов самостоятельными субъектами образовательного процесса и позволяет формировать положительную мотивацию.

Ключевые слова: Инновационные технологии, геймификация, онлайн-обучение, мультимедийность, этерификация, педагогические технологии, презентации.

L. A. Konopleva

*Ural State University of Economics
Ekaterinburg*

GAMIFICATION TECHNOLOGIES AND COMMUNICATION SKILLS OF DISTANCE LEARNING

Abstract: the article notes that the cognitive, ideological and moral needs of modern students should be stimulated by various methods and techniques when conducting classes. The optimal form of conducting classes in the context of the transition from classroom work to online classes is the use of multimedia technologies in combination with the gamification methodology. The game situation allows you to move from a passive to an active way of implementing educational activities. The proposed approach to strengthening the game component in the educational space of higher education is very relevant. The introduction of such an approach and technology allows them to reveal not only their scientific, but also their communicative potential in a creative way. This form of teaching makes students independent subjects of the educational process and allows them to form a positive motivation.

Keywords: Innovative technologies, gamification, online learning, multimedia, etherification, pedagogical technologies, presentations.

Очевидно, что изменения, происходящие в современном обществе, обуславливают неизбежность развития новых способов образования, новых педагогических технологий. Это связано

с тем, что доступность самой различной информации в Интернете привела к неоднозначным последствиям для обучения: с одной стороны, появилась возможность в образовательном процессе использовать и саму сеть Интернет, всевозможные электронные средства обучения, дистанционные технологии, но, с другой стороны, это приводит к многочисленным случаям плагиата в студенческих работах, интернет-зависимости, нехватке фундаментальных знаний. Тем более стоит учитывать постоянный рост информации, определяющей содержание образования. Этот скачкообразный рост оказывается мало совместимым с ограниченным временем обучения и возможностями субъектов образовательного процесса. При этом в современном профессиональном образовании все большая роль отводится самостоятельной инициативе учащихся, считается, что в современных условиях «самостоятельная учебная деятельность обучающихся становится главной, ведущей, а деятельность преподавателя — содействующей, способствующей эффективному обучению» [1]. Но на практике реализация данного положения предполагает высокий уровень самодисциплины, мотивации к учебе, творческое мышление и креативность учащегося; между тем, далеко не у всех абитуриентов и студентов развиты данные качества.

Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Вузовским преподавателям очевидно, что без применения инновационных методов и технологий невозможно преодолеть тот разрыв, который сложился при переходе учащихся средней школы в высшую, от системы реального общения к виртуальному.

В настоящее время объективно существует проблема ухудшения качества освоения большинством учащихся нового материала по большинству дисциплин. Это проявляется и в недостаточности аналитических навыков, и в слабом уровне сформированности понятийного аппарата и умений, способствующих учебной деятельности во всех ее видах. Причинами данных явлений являются в том числе проблемы этерификации (упрощения) знаний и формализация гуманистической составляющей [2]. И если для студентов, которые в средней школе освоили материал лишь на уровне механистического воспроизводства, то для более подготовленных студентов основной причиной снижения качества усвоения нового учебного материала становится уменьшение количества

часов и переход в рамках так называемой оптимизации образовательных программ к онлайн-курсам. Как следствие, это ведет к тому, что увеличивается временной разрыв между ранее освоенными знаниями и знаниями, изучаемыми в данный момент.

Ключевой проблемой вынужденного перехода на дистанционную работу в 2020 г. стала не только стремительность перехода к «удаленной» работе, но и то, что работая на дистанции, дистанция как раз и стала нарастать. Особой проблемой стало само общение на образовательных платформах, когда чаще всего (в зависимости от наполняемости групп) преподаватель не видит лица учащегося, а видит аватарки, а также вынужден уточнять по ходу занятий, находится ли студент на связи в данный момент. Таким образом, главной проблемой становится поиск модели проведения занятий, чтобы удерживать долговременно внимание. Решающим значением для эффективного обучения, особенно в виртуальной среде, стало налаживание конструктивных отношений между студентом и преподавателем.

Внедрение Федеральных государственных образовательных стандартов Высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) на основе компетентностного подхода актуализировало значимость применения образовательных технологий и интерактивных методов в процессе обучения. В моей педпрактике накоплен определенный опыт применения интерактивных методов обучения, конечно, преимущественно в офлайн, т. е. когда не только слышишь, но и ощущаешь эмоцию. В традиционной организации учебного процесса в качестве способа передачи информации используется односторонняя форма коммуникации. Суть ее заключается в трансляции преподавателем информации и в ее последующем воспроизведении обучающимся. Обучающийся находится в ситуации, когда он только читает, слышит, говорит об определенных областях знания, занимая лишь позицию воспринимающего.

Анализ педагогической деятельности во многих вузах все больше убеждает, что диалогическому общению как преподавателя со студентом, так и внутри самой студенческой группы способствует организация ролевых ситуаций. Одним из интересных направлений в организации и проведении учебных занятий стала подготовка студентами собственных электронных презентаций по рассматриваемым темам, когда ребятам предлагается самостоятельно выбрать определенную форму и модель презентации.

Данная технология с успехом используется и при дистанционном обучении. Электронные презентации демонстрируются на экране монитора, плазменной панели или с помощью проектора. Студентам предлагается не только визуально представить информацию по выбранной теме, но и найти, и использовать те средства, интерактивные элементы, которые должны максимально привлечь внимание сокурсников к данному материалу и позволить организовать обсуждение актуальных проблем. Уже никого не удивляет создание самими студентами презентаций, выполненных в PowerPoint. Эти презентации являются наиболее легкими в создании. PowerPoint позволяет создавать простые презентации в виде слайд-шоу, добавлять анимацию, звук и сценарии.

Принципиально другой является форма многосторонней коммуникации в образовательном процессе в системе онлайн-общения через геймификацию.

На наш взгляд, для сегодняшнего дня важно использование мультимедийных технологий в учебном процессе в совокупности с методикой геймификации (от англ. *game* — игра). Ключевой чертой данной методики является погружение учащихся в режим своеобразной командной игры, что позволяет в творческой форме раскрыть их не только научный, но и коммуникационный потенциал. Геймификация позволяет отойти от заезженных штампов на занятиях и по-новому взглянуть на какие-либо рассматриваемые по учебной тематике проблемы. Игровая ситуация позволяет перейти от пассивного к активному способу реализации образовательной деятельности, при котором обучающийся становится главным участником процесса обучения. Геймификационный подход (создание игровой ситуации) направлен на развитие умения хранить, передавать, сравнивать и, следовательно, на основе сравнения синтезировать новую информацию. Большая часть исследователей считают, что игровые методы позволяют учащимся на эмоциональном уровне не только получать, но и закреплять знания по наиболее важным проблемам. Конечно, есть опасность в чрезмерном увлечении такой технологией, но от преподавателя зависит создание таких условий, при которых у учащихся появляется стимул не играть, а использовать для самостоятельной деятельности. В создании подобных условий может помочь так называемая квест-форма. Сегодня в литературе встречается разная трактовка данного понятия. Но, на наш взгляд, правы те педаго-

ги, которые понятие «квест» (от англ. *quest* — поиски) в образовательном процессе связывают с организованным видом исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск ответа, используя информационные ресурсы.

Стоит отметить, что для активизации познавательной деятельности учащихся закладываются следующие принципы:

- принцип проблемности, который направлен на создание преподавателем во время подготовки и на аудиторных занятиях проблемных ситуаций и вовлечение обучающихся в совместный анализ и поиск решений;
- принцип игровой деятельности (геймификационный подход), где создаются условия для учебно-ролевой игры, мозгового штурма и др.;
- принцип совместной коллективной деятельности, предусматривающий организацию дискуссий при анализе и решении проблемных ситуаций.

Опора на данные принципы позволяет создать активную, творческую и эмоционально положительную атмосферу для возникновения самоорганизации коллективной деятельности обучающихся. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. В ходе диалогового обучения студенты учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

Библиографический список

1. Байбаева М. Х., Юлдашева Н., Хайдарова Д. Традиционное обучение в целостном педагогическом процессе // Молодой ученый. 2016. № 4 (108). С. 746–749 [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/108/25654/> (дата обращения: 10.03.2021).
2. Коноплева Л. А. К вопросу об этерификации исторического знания и методика гуманизации // Как наше слово отзовется: гуманитарное образование в развитии российского социума и человека : Темат. сб. материалов междунаро-д. науч.-практ. конф.: посвящается 15-летию гуманитарного института МГУПС (МИИТ). Москва, 2017. С. 334-338.